

УДК 379.8

Е. О. Постных, И. С. Крутько

Уральский федеральный университет
имени первого Президента России
Б. Н. Ельцина,
г. Екатеринбург, Россия

E. O. Postnykh, I. S. Krutko

Ural Federal University
named after the first President of Russia
B. N. Yeltsin,
Yekaterinburg, Russia

КОНСТРУИРОВАНИЕ НОВЫХ (ВООБРАЖАЕМЫХ) МИРОВ С ПОМОЩЬЮ ВИРТУАЛЬНЫХ ХОББИ СОВРЕМЕННОЙ МОЛОДЕЖИ: АКТУАЛЬНОСТЬ И СПЕЦИФИКА ИССЛЕДОВАНИЯ

В статье автор формулирует актуальность исследования виртуальных хобби современной молодежи, а также говорит об их специфике и способах конструирования новых (воображаемых) миров.

Ключевые слова: молодежь, интернет, виртуальные хобби

CONSTRUCTION OF A NEW (IMAGINARY) WORLDS USING A VIRTUAL HOBBY OF TODAY'S YOUTH: THE RELEVANCE AND THE SPECIFICITY OF THE RESEARCH

In the article, the author formulates the relevance of the study of virtual Hobbies of modern youth, and also talks about their specifics and ways of constructing new (imaginary) worlds.

Keywords: youth, Internet, virtual Hobbies

Сегодня в интернете происходит множество процессов: от организации бизнеса работы медиа до создания глобальных электронных библиотек; конечно, нельзя забывать про виртуальное общение. Уже сложно представить свою жизнь без электронной почты и социальных сетей, тем более современной молодежи. В 2019 г. автономная некоммерческая организация «Левада-Центр» проводила серию личных интервью с 1500 респондентами — городским и сельским населением России в возрасте от 14 до 29 лет [1]. Основной объект исследования — досуг молодежи. Интересно обратить внимание на среднее количество часов, проведенных в интернете: 42 % респондентов признались, что проводят в сети от 3 до 5 ч в день, 39 % — от 6 ч. Это подтверждает, что молодежь проводит почти все свободное время в глобальной сети. Подобные исследования организуют с завидной регулярностью.

Важно изучить конкретную деятельность молодых людей в интернете. К сожалению, научных работ, связанных с исследованием виртуальных хобби, мало; кроме того, нет устоявшейся терминологической базы. Некоторые авторы научных работ смещают акценты в сторону негативных последствий увлечений молодежи и субкультур, связанных с ними (например, экстремизм, психические проблемы, интернет-зависимость и др.). Однако это только одна сторона медали. Виртуальные хобби имеют большой потенциал, который необходимо исследовать и использовать, для того чтобы лучше понять ценностные ориентации, принципы мышления, способы коммуникации и другие аспекты деятельности современной молодежи. Также интерес представляет конструирование воображаемых миров и то, как эти миры становятся новой реальностью для пользователей сети.

Если мы говорим про виртуальные хобби, то ключевым ресурсом и площадкой для организации этого процесса является интернет. Большого и не требуется. К виртуальным хобби, которые представляют интерес для исследователя, относятся: словесные ролевые игры, фанкрайтерство (фанфикшн), совместная деятельность на форумах (*SCP Foundation*, «Мракопедия» и др.). Сформулируем определение для каждого из них и дадим краткую характеристику.

У словесных ролевых игр нет четкого определения, поэтому автор статьи приводит свою формулировку такого явления. Словесные ролевые игры — это вид интеллектуальной игры, в которой пользователи сети, относящие себя к тому или иному сообществу (фильмы, сериалы, книги, музыка, видеоигры, исторические события, оригинальные истории в разных жанрах и т. п.), объединяются для создания единой истории с помощью текстовых сообщений, которыми обмениваются в сети. Каждый пользователь придумывает своего персонажа и общается от его лица (буквально вживается в роль). Играющий описывает характер, чувства, мысли, действия персонажа, отношение и взаимодействие с другими героями. Словесные ролевые игры не имеют каких-либо технических ограничений. Играть могут двое человек или сразу десять. Игра может быть полностью построена на интерпретации или же в ней может присутствовать *game master* (игровой модератор, который придумывает описание мира вокруг игроков, создает условия для их дальнейших действий, а также следит за активностью пользователей и напоминает им, в какой последовательности происходит обмен текстовыми сообщениями). Пользователь создает

одного персонажа или управляет сразу несколькими — это лишь те немногие характеристики словесных ролевых игр.

Первые такие игры создавались в начале нулевых, когда в интернете появились форумы для обмена сообщениями между пользователями [2]. Со временем словесные ролевые переключались в социальные сети и мессенджеры, в которых обрели «второе дыхание». В крупнейшем сообществе «ВКонтакте» по поиску ролеви́ков на ноябрь 2020 г. состоит 142620 человек; ежедневно в нем публикуется более 20 постов, в которых пользователи занимаются поиском людей для совместной игры.

Словесные ролевые игры представляют интерес, т. к. именно через текстовые описания пользователи конструируют новые виртуальные вселенные, в которых начинают жить, параллельно находясь в реальном мире. Кроме того, важно обратить внимание на специфику создания персонажей и психологические особенности Я-образа. Исследователь М. И. Петровская в своей статье пишет, что «мнения отечественных исследователей относительно проблематики Я-образа в условиях взаимодействия с виртуальным миром, представляют полярными» [3, с. 1]. Компьютерные и интернет-технологии трансформируют всю ментально-психическую структуру человека, но в то же время помогают в самореализации и адаптации современной молодежи.

Еще один вид виртуального хобби — фикрайтерство (или фанфикшн). Объектом деятельности в этом случае является фанфик — история, написанная поклонниками любого произведения (например, фильма, сериала или книги), в которой используются персонажи, мир и другие элементы этого произведения [4]. Таким образом, фикрайтерство — это процесс создания фанфиков, их чтение и дальнейшее обсуждение в фанатском сообществе. Русскоязычные пользователи обмениваются своими работами на сайте «Книга Фанфиков». Его создатели считают, что они «дают возможность как начинающим, так и опытным авторам фанфиков и оригинальных текстов легко поделиться с миром результатами своего творчества, стимулируют авторов на творческий и профессиональный рост, а читателей — на доброжелательность и желание поддержать начинающих» [4]. Достаточно сложно сказать, сколько пользователей увлечены фанфикшном. В качестве примера назовем количество участников в официальной группе сайта в соцсети «ВКонтакте». На ноябрь 2020 г. в ней состоит 413910 человек.

Как и в случае со словесными ролевыми играми, основным инструментом для конструирования новых миров являются текстовые описания и авторские сюжеты. «Фикрайтеры играют с оригинальным текстом, с авторами канона и сами по себе играют в автора и увлеченного читателя. Эта игра открывает для юного читателя невиданные для него ранее возможности по управлению творческим процессом, в т. ч. чужим, участием в коллективном создании художественного текста», — пишут исследователи Н. В. Кургузова, М. А. Федорчук [5, с. 242].

Совместная деятельность на форумах — это еще один пример веб-творчества, только в этом случае безликого, т. к. истории на сайтах *SCP Foundation* и «Мракопедия» анонимные. На форумах пользователи сети выкладывают свои тексты, которые становятся частью уже существующих придуманных вселенных. В рамках этих вселенных есть свои правила и терминология. Например, на «Мракопедии» истории пользователей называются «крипипастой» (страшилки, байки, городские легенды и т. п.). Первоначально их целевая аудитория — молодые люди от 20 до 40 лет, многие истории привязаны к воспоминаниям детства. Русскоязычные пользователи часто пишут про конец 90-х — начало 2000-х гг. «Можно сказать, что основной метод создания крипипаст — это преобразование детских и подростковых фантазий в полноценные кошмары», — пишет социолог К. Филоненко [6, с. 25]. Такой вид деятельности представляет интерес, т. к. важно обратить внимание на соотношение выдуманного и реального при оформлении текстов, специфику работы над персонажем (явление *self help* среди подростков), правила работы виртуальных миров, в которых «живут» тысячи пользователей.

Таким образом, мы обозначили актуальность проводимых исследований, определили круг популярных виртуальных хобби современной молодежи, дали определения и нашли точки соприкосновения в исследовании специфики конструирования новых (воображаемых) миров в интернете. В дальнейшем автор планирует более подробно изучить обозначенные им направления.

Литература

1. Досуг молодежи [Электронный ресурс] // Левада-Центр. 2020. 16 июля. URL: <https://www.levada.ru/2020/07/16/dosug-molodezhi/> (дата обращения: 19.11.2020).
2. Rininelle. #ЭкспертноеМнение: Ролевые игры — мифы о ролевиках [Электронный ресурс] // Литературный клуб «Бумажный слон». 2016.

- 12 сент. URL: <http://litclubbs.ru/posts/484-ekspertnoemnenie-rolevye-igry-mify-o-rolevikah.html> (дата обращения: 19.11.2020).
3. Петровская М. И. Психологические особенности Я-образа Интернет-пользователей, играющих в ролевые компьютерные онлайн-игры [Электронный ресурс] // Учен. зап. Электрон. науч. журн. Курск. го. ун-та. 2018. № 4 (48). С. 1–9. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologicheskie-osobennosti-ya-obraza-internet-polzovateley-igrayuschih-v-rolevye-kompyuternye-onlayn-igry> (дата обращения: 19.11.2020).
 4. Книга Фанфиков [Электронный ресурс]. URL: <https://ficbook.net/> (дата обращения: 19.11.2020).
 5. Кургузова Н. В., Федорчук М. А. «Я — типичный фикрайтер»: фан-фикшн как форма игровой деятельности современных школьников // Славян. традиц. культура и соврем. мир. 2020. № 4. С. 236–242.
 6. Филоненко К. Путеводитель по современным страхам. Социология страма. М. : АСТ, 2020. 272 с.